

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number : 05-146555  
 (43) Date of publication of application : 15.06.1993

(51) Int.CI. A63F 7/02  
 B42D 15/10  
 G06F 15/20  
 G06K 17/00  
 G07F 17/00

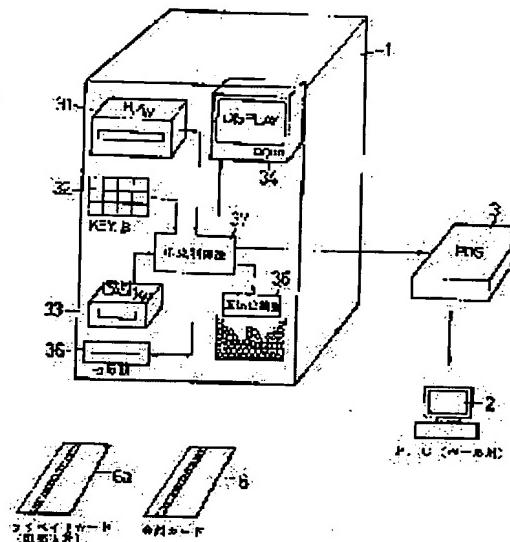
(21) Application number : 03-250194 (71) Applicant : SANKYO KK  
 (22) Date of filing : 04.09.1991 (72) Inventor : UGAWA SHOHACHI

## (54) STORED PLAY MEDIUM PAY-OUT DEVICE IN PLAY FIELD

### (57) Abstract:

**PURPOSE:** To deposit play media gained after enjoying the play of a pachinko game machine or the like, in a shop so as to again enjoy the play.

**CONSTITUTION:** Date written on a card 6 on which a membership number is recorded is read by a card data writing and reading device so as to read play media stored in a computer 2 or the like. A central control part 37 pays out a necessary play medium in accordance with the content of an instruction from a pay-out number instructing means 34.



### LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-146555

(43)公開日 平成5年(1993)6月15日

(51)Int.Cl.	識別記号	序内整理番号	F I	技術表示箇所
A 63 F 7/02	337	8804-2C		
B 42 D 15/10	501	Z 9111-2C		
G 06 F 15/20		R 7218-5L		
G 06 K 17/00		L 8823-5L		
G 07 F 17/00		Z 9028-3E		

審査請求 未請求 請求項の数1(全11頁)

(21)出願番号	特願平3-250194	(71)出願人	000144153 株式会社三共 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
(22)出願日	平成3年(1991)9月4日	(72)発明者	鵜川 韶八 群馬県桐生市相生町1丁目164番地

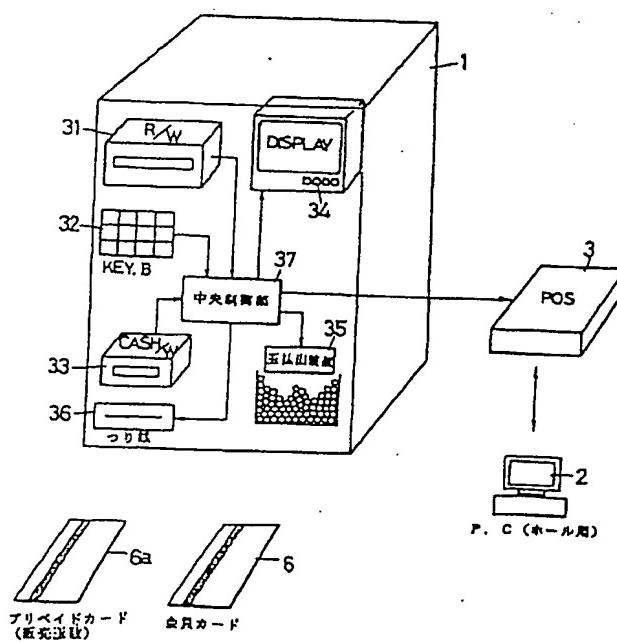
(74)代理人 弁理士 富崎 元成

(54)【発明の名称】遊戯場における保管遊戯媒体払出システム

(57)【要約】

【目的】パチンコ等遊戯後の遊戯媒体を店に預けておいて、再プレイを可能にする。

【構成】会員番号等が記録されたカード6をカード情報書込・読取装置に読み込ませて、コンピュータ2等に記憶された貯遊戯媒体を読み出す。中央制御部37は、この貯遊戯媒体の払い出しを払出命令手段34の指令内容に応じて必要な遊戯媒体を払い出す。



1

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】遊戯媒体を計数する遊戯媒体計数手段、該遊戯媒体計数手段の計数値を記憶する計数値記憶手段、該計数値を特定可能な情報が記録された記録媒体、前記計数値記憶手段は前記記録媒体に記録された情報を基に計数値が累積記憶可能に構成され、前記計数値記憶手段に記憶されている計数値は、前記記録媒体に記録されている情報を基に、所定の払出指令に応じて前記遊戯媒体を払出すことを特徴とする遊戯場における保管遊戯媒体払出システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、遊戯場における貯遊戯媒体払出システムに関する。更に詳しくは、光学的に顧客情報を記録されたカードを用いて、前回の遊戯後に残った保管（又は貯）玉を予め定められた比率で払い出すための遊戯場における保管遊戯媒体払出システムに関する。

## 【0002】

【従来技術】例えば、パチンコ遊戯後の残玉は、持ち帰りは禁止されており、全て玉数をカウントして、それに相当する景品と交換することになっている。そこで、パチンコ・ファンにとっては、残玉をパチンコ店に預けておいて、次に来店した時に預けた玉で再プレイできることが望ましい。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、法制度等の問題もあって、その実現は困難であった。そこで、光学的に記録可能なカードを用いて、顧客を特定し、パチンコ遊戯後の残玉をその顧客のデータとしてホール用コンピュータ、カード等に記憶しておき、再び来店したとき、ホール用コンピュータよりその顧客のデータを呼び出し残玉数を確認し、一定の比率で顧客に払い戻すことにより問題点を解決しようとするものである。本発明は、こうした社会的、技術的背景のもとになされたものであり、次の目的を達成する。

【0004】本発明の目的は、顧客に会員カードを発行し、顧客の特定を行って、例えば、パチンコ等の遊戯場において、遊戯後の遊戯媒体をコンピュータの記憶部に会員の暗唱番号とともに登録しておき再プレイを可能にする遊戯場における保管遊戯媒体払出システムを提供することにある。

【0005】本発明の他の目的は、記録・読み取り（再生）可能なカードを用いて遊戯性を損なうこと無く、残遊戯媒体の処理を可能とする遊戯場における保管遊戯媒体払出システムを提供することにある。

【0006】本発明の他の目的は、廉価でありかつ耐久性にすぐれた会員カードを発行することによって、顧客に負担を掛けることなく、社会的・技術的問題を解決す

10

20

30

40

50

2

る遊戯場における保管遊戯媒体払出システムを提供することにある。

## 【0007】

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するためには次のような手段を探る。

【0008】遊戯媒体を計数する遊戯媒体計数手段、該遊戯媒体計数手段の計数値を記憶する計数値記憶手段、該計数値を特定可能な情報が記録された記録媒体、前記計数値記憶手段は前記記録媒体に記録された情報を基に計数値が累積記憶可能に構成され、前記計数値記憶手段に記憶されている計数値は、前記記録媒体に記録されている情報を基に、所定の払出指令に応じて前記遊戯媒体を払出すことを特徴とする遊戯場における保管遊戯媒体払出システムである。

## 【0009】

【作用】会員番号等が記録されたカード6をカード情報書き込み・読み込み装置に読み込ませて、コンピュータ2、カード等に記憶された保管遊戯媒体を読み出す。中央制御部37は、この保管遊戯媒体の払い出しを払い出命令手段34の指令内容に応じて必要な遊戯媒体を払い出す。

## 【0010】

【実施例】以下、本発明の実施例を図面とともに説明する。

【0011】貯玉払出システム

図1は、貯玉払出システムの例である。玉販売及び玉払出手装置1は、通信回線（通信用インターフェイスRS-232Cを使用。以下、同じ。）で宅内回線終端装置（DSU）8に接続され、最終的にはホール用コンピュータ2に接続されて、データの記憶・処理などを行う。POS3では、会員（ID）カード6の発行とカードの読み取りを行う。

【0012】暗証番号は外部入力端子（キー・パッド）9より入り、そのデータは、ホール用コンピュータ2に転送される。カード情報読み取り・書き込み（R/W）装置3aは、カード情報を読み取り・書き込み部を外付けにした例である。カード情報読み取り・書き込み（R/W）装置3aは、POS3内に内蔵される場合もある。

【0013】パチンコ遊戯後の残玉は、カウンター（ジエットカウンター）5で計数される。その時、会員カード6をカード情報読み取り・書き込み（R/W）装置7に挿入して、顧客の特定を行い、そのデータ（残玉数）は、宅内回線終端装置8を経由して顧客のコード番号とともにホール用コンピュータ2に記憶される。電子カタログ装置4に会員カード6を挿入すると、ホール用コンピュータ2に記憶されている残玉数に応じてカタログ購入ができる。その時、領収書代わりにレシート13が発行される。

【0014】ホール用コンピュータ2は、回線終端装置10、11を通じて中央処理用コンピュータ12に接続され、パチンコ店のデータ処理を行う。回線終端装置1

3

0、11間の信号接続は、公衆通信回線を利用して行う。なお、図1では、1店舗のみの例を示しているが、複数の店舗のホール用コンピュータ2に接続して、それらのデータを中央処理用コンピュータ12で、集中処理することも可能である。

#### [0015] カード6

図2は、カードレイアウトの例であり、図3は、カード材質の比較表である。

[0016] 本会員カード6は、図3に示すように、紙の基板上に感熱により発色する感熱材料を塗布するものであって、原理的にはファクシミリ等の記録紙で使用されている公知の材料である。この裏面は、テレフォンカードのように必要に応じてカラー印刷されたものである。なお、パチンコ遊戯機を設置してあるパチンコ店では、磁気の影響は電子機器の動作に影響を与え好ましくないとされているが、この材料の特徴は、磁気の影響を受けないことである。また、折り曲げに強く、廉価であるという特徴もある。

[0017] 会員カード6には、図3に示すように、会員暗証番号(4桁)コード21、シリアル・ナンバー22、日付23、ID・店舗コード24、顧客の氏名(図示せず)、生年月日(図示せず)、などのデータを記録する。繰り返しデータ記録余白部25には、現時点では法律的にできないが、将来的には貯玉数などのデータを記録することも可能である。

#### [0018] 玉販売及び貯玉払出装置1

図4は、玉販売及び貯玉払出装置1の概略図である。玉販売及び貯玉払出装置1は、プリペイドカード、現金による玉販売と、貯玉の払出しを行うものである。カード情報の読み取り・書き込み(R/W)部31は、カードのデータの読み取り・書き込みを行う(この部分の詳細については、後述)。プリペイド・カードの場合は、そのカード自身に等価交換で支払い、支払った額相当のデータの書き替えを行う。

[0019] 会員カード6を読み取り・書き込み(R/W)部31に挿入すると、ID・店舗データ等の特定を行い、顧客とのデータが記録されているホール用コンピュータ2よりデータを読み出し、顧客に貯玉数が分かるよう選択部34に表示する。表示・選択部34は、玉数の選択ボタンとCRTなどによる表示部からなる。キー・ボード部32は、暗証番号や、貯玉変換比率等を入力するところで、主として店側が指令を行う。貯玉変換比率は、中央制御部37に記憶される。

[0020] この貯玉変換比率は、後述するホール用コンピュータ2で、記憶し命令することも可能である。紙幣識別制御部33は、紙幣の読み取りを行い、データをホール用コンピュータ2に送る。例えば、会員カード6を読み取り・書き込み(R/W)部31に挿入して、1万円の紙幣を紙幣識別制御部33に挿入して、千円に相当する玉数を顧客が受け取ると、9千円に相当する玉数のデータ

4

がその顧客のデータとしてホール用コンピュータ2に記録される。次に、顧客は、紙幣を紙幣識別制御部33に挿入しないで、会員カード6を読み取り・書き込み(R/W)部31に挿入することにより、9千円以内で遊戯用パチンコ玉を得ることができる。

[0021] 表示・選択部34は、購入玉数、返却(貯玉より)球数、残玉数等を表示・選択する。表示方法は、金額表示の100円、200円、300円、500円と、個数表示の50個、100個、150個、200個、250個の2通りがある。玉支払部35は、顧客の選択・指示により必要な玉数を払い出す。釣銭部36は、紙幣を用いて玉を購入時に、必要金額を差し引いて釣り銭を出す。

[0022] 中央制御部37は、カードの読み取り・書き込み(R/W)部31、キー・ボード部32、紙幣識別制御部33、表示部34、玉支払部35、釣銭部36の全体をコントロールする。貯玉の変換比率も記憶していて、変換比率に応じて玉払いを行う。この変換比率は、後述するホール用コンピュータ2により書き替えもできる。また、変換比率を中央制御部33に記憶せずホール用コンピュータ2に記憶しても良い。

[0023] 以上は、貯玉、販売及び貯玉払出装置1に会員カード6を使用した例を記述したが、本貯玉、販売及び貯玉払出装置1には、プリペイドカード6aによる玉購入も可能である。この場合は、変換比率は、1:1である。

#### [0024] POS 3

POSレジスター3は、玉払出装置1の中央制御部37に接続され、そのデータは、ホール用コンピュータ2に転送される。POSレジスター3では、会員登録(ID、暗証番号)、貯玉数をホール用コンピュータ2に紹介・入力、貯玉引き出し数の入力と差し引き計算、等の働きをする。電子カタログ装置(後述)4のデータも、POSレジスター3を介してホール用コンピュータ2にリアルタイムで接続される。カード情報の読み取り・書き込み(R/W)部3aを外付けする場合もある。

#### [0025] ホール用コンピュータ2

ホール用コンピュータ2は、パーソナル・コンピュータレベルの性能で十分である。図4に示すようなファイル38を作り、会員ごとデータの管理、ならびに、店舗の集計データの処理を行う。会員別の玉数の記録カード38を作り、年月日、項目(1は換金、2は貯玉、3は景品)、店舗No.、球数、金額、残玉、などがデータとして、ホール用コンピュータ2に入力される。

[0026] その他、貯玉の売上データとして、比率計算後の売上データ処理、貯玉の預金のデータ処理、を行い、電子カタログ装置4からのデータに基いて、景品の配送指示も行う。その時、ホール用コンピュータ2には、会員カード6ごとの住所、電話番号データ52が記録されていて、会員顧客への景品配送の自動化が図れ

る。フォーマットは、図6のようになっている。

#### [0027] 電子カタログ装置4

図5は、電子カタログ装置4の機能ブロック図である。景品はCD-ROM49に記録されていて、CRT(表示装置)43上に表示される。景品のイメージデータ(写真・イラスト)は、短時間でCRT(表示装置)43上に表示される。CD-ROM49は、CDドライブ装置48により駆動され、CRT43は、ディスプレイ駆動回路42により駆動される。顧客がCRT(表示装置)43上に表示された景品を選択して、景品選択スイッチ44を選択すると、顧客に景品が届くことになる。領収書代わりにレシート13が発行される(図示せず)。

[0028] 景品データファイル50には、品名、単価(玉数)のデータがあり、会員の貯玉データより減算する。勿論、顧客は会員カード6をカード情報読取・書き込装置45に挿入し、顧客のホール用コンピュータ2の記録部には、景品に相当する以上の残玉数が残っていないなくてはならない。CPU41は、シーケンスプログラム51に従ってCD-ROM49、CRT(表示装置)43、カード情報読取・書き込装置45などを制御する。

[0029] I/F46は、カード情報読取・書き込装置45のインターフェイスである。本電子カタログ装置4は、I/F47、宅内回線終端装置(DSU)、POS2を介して、ホール用コンピュータ2に接続される。

[0030] カード情報読取・書き込装置7, 31, 45  
図7に示すものは、カード情報読取書き込装置101の断面図である。本発明の貯玉払出手動システムに使用する光学式情報記録カードからコード情報を読み取り、かつコードまたは文字・記号の書き込みを行う装置の例である。書き込み(発券機として使用)の場合は、書き込み前のカードを最大1000枚までストックしておく為のカードストッカー102を有する。

[0031] 航送機103がカードストッカー102の下部に設けられており、ライン・リーダーライター(R/W)処理機104に1枚ずつ供給する。ライン・リーダーライター処理機104は、供給された感熱式カードに所定事項を書き込む為のライン・サーマルヘッド104a及び書き込情報を読み取るためのフォトセンサー104bを含む。

[0032] ライン・リーダーライター処理機104の前方には、カッター105が配置されており、書き込み等による不良カードはここで裁断される。書き込みされたカード6は、排出口106から排出されカード(会員カード)6が発券される。

[0033] 読み取りの場合は、挿入口106よりカード6を挿入し、ライン・リーダーライター処理機104で読み取る。読み取ったカード6に必要があれば情報を書き込み(記録)、排出口106より排出する。これらの制御は、アプリケーション・ソフトウェア用ボード107により行う。

[0034] つまり、カード情報読取書き込装置101は、アプリケーション・ソフトウェア用ボード107を書き込み専用のソフトウェア用ボードにすると、書き込み専用(発券機)の機器となり、アプリケーション・ソフトウェア用ボード107を読み込み専用のソフトウェア用ボードにすると、読み込み専用の機器となり、また、アプリケーション・ソフトウェア用ボード107を読み込み・書き込み両用のソフトウェア用ボードにすると、カード情報読み取り・書き込み装置になる。制御部は、通信用インターフェイスを通してホール用コンピュータ2に接続されている。

#### [0035] フローチャート

図8は、顧客が貯玉払出手動時のフローチャートである。顧客はまず(S0)、カード6をカード情報読取・書き込装置31に挿入する(S1)。会員カード6であるか否かを判断する。プリペイドカードの場合は、プリペイドされている範囲内で、変換比率1:1で玉払いを行う(S21, S22, S23)。会員カード6の場合は、ホール用コンピュータ2に紹介(S3)して、顧客の貯玉の有無を調べる(S4)。

[0036] 貯玉が無い場合は、顧客にその旨を表示するとともに、カードを排出する(S41)。貯玉がある場合は、その数を顧客に表示する(S5)。そこで、顧客は払出の玉数を選択する(S6)。ホール用コンピュータ2又は中央処理部37の指令により貯玉数を払出玉数に一定比率で変換する(S7)。変換された玉数が、顧客の選択玉数以下か否かを判断(S8)し、玉払いを行う(S9)。

[0037] 貯玉の変換後の玉数が顧客の選択した玉数以下の場合は、カード6排出又は顧客にその旨を表示する(S81)。その場合、再度、顧客の玉数選択ステップ(S6)に戻してもよい。玉払い(S9)をした後は、ホール用コンピュータ2に連絡して、その顧客の貯玉数より支払った玉数に相応する玉数を減ずる(S10)。カード6を排出して(S11)、終了する(S12)。

#### [0038]

[その他の実施例] 前記実施例のカード6は、光学的に情報が記録されているものであったが、このカード6は磁気式、ICなど他の方式でも良い。又、貯玉の数はホール用コンピュータ2ではなく、会員カード6に記録しても良い。

[0039] また、前記実施例の貯玉の払い出しは、時期的制限はとくに設けていないが管理及び経理上の理由から時期的制限を設けても良い。更に、前記実施例はパチンコに適用したものであったがパチスロなどのコインの管理に適用しても良い。

#### [0040]

[発明の効果] 以上詳記したように、本発明は、パチンコ等の遊戯後の残遊戯媒体を店に預け(又は保管し)て

7

おいて、再度来店したおり、会員カードを携帯することにより、貯玉による再プレイが可能である。会員カード自体は、廉価であり、曲げなどの耐久性にも強く、顧客に負担をかける物ではない。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】図1は貯玉払出システム例である。

【図2】図2はカードレイアウトの例である。

【図3】図3は本発明に使用したカードも含めたカード材質の比較表である。

【図4】図4は玉払出装置の概略図である。

【図5】図5はホール用コンピュータに記憶されるファイル・データの1例である。

【図6】図6は電子カタログ装置の機能ブロック図であ

る。

【図7】図7は電子カタログ販売時の会員データ・ファイルである。

【図8】図8はカード情報読取・書込装置の断面図である。

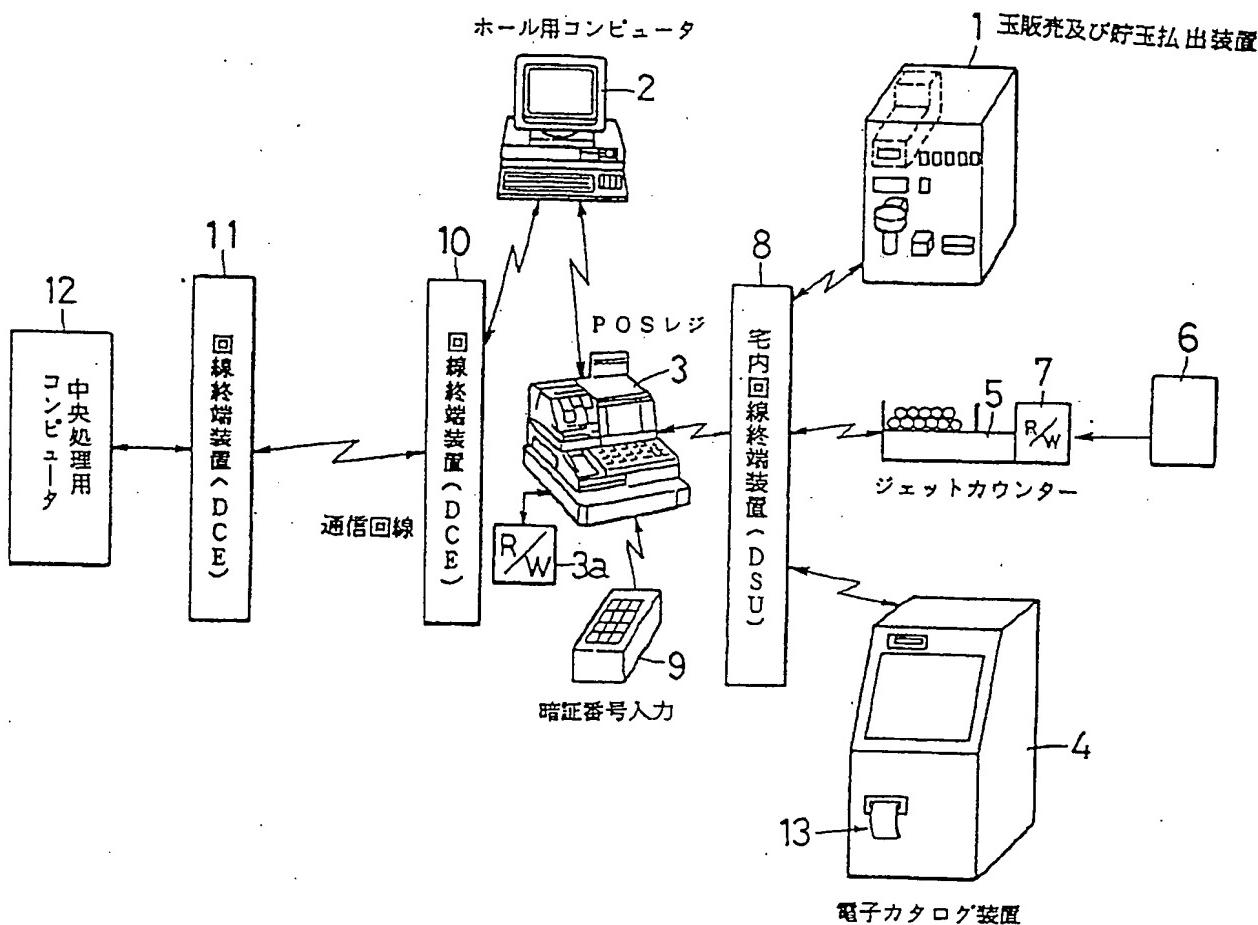
【図9】図9は貯玉払出のフローチャートである。

## 【符号の説明】

1…玉払出装置、2…ホール用コンピュータ、3…POS、4…電子カタログ装置、5…カウンター、6…会員カード、8…宅内回線終端装置、10, 11…回線終端装置、12…中央処理用コンピュータ、3a, 7, 31, 45…カード情報読取・書込部

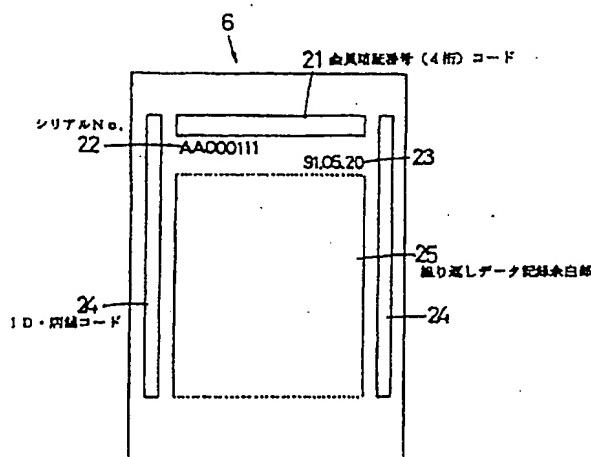
10

【図1】

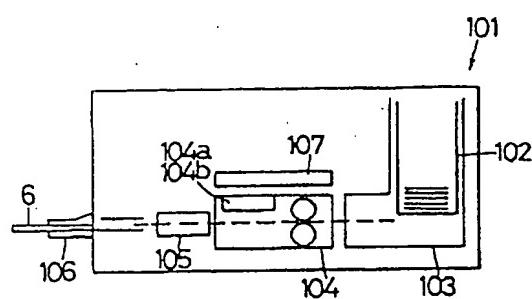


8

[図2]



[図8]



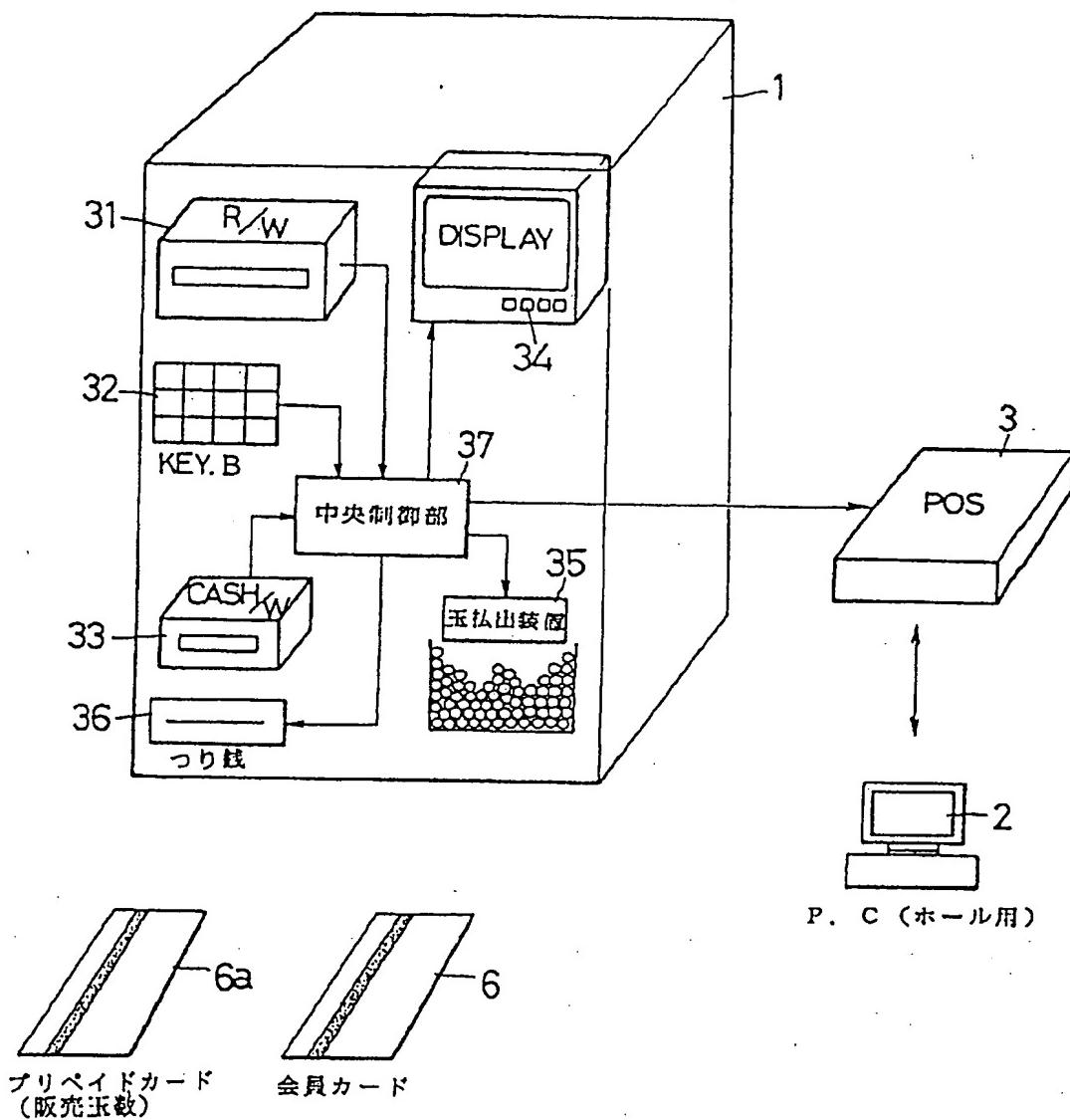
[図5]

38

会員別玉数の記録カードNo.					
年月日	項目	店舗No.	玉数	金額	残玉
91.06.01	1	124	10010	-----	-----
91.07.05	2	125	500		

ただし 1…換金 2…貯玉 3…景品

【図4】



[図7]

52

会員データ		
会員No. ○○○○○		
暗証番号		
年月日	商品種類	発送先
91.06.06	松阪肉	〒105 東京都港区新橋1-10

【図9】

